

V E G A Team

www.vegachess.com

Programma per Abbinamenti Scacchistici per competizioni a squadre

Luigi Forlano
(Arbitro Candidato Nazionale)
Via degli Eoli 5
87027 Paola (ITALY)

luigi.forlano@tin.it

Manuale v 2.10 (24 novembre 2004)

Copyright 2004

Index

<i>Che cosa è Vega Team</i>	3
Hardware richiesto	3
Installazione	4
Disinstallazione	4
Lingua usata	4
Licenza e condizioni d'uso	4
<i>Tutorial</i>	5
1. L'interfaccia grafica di Vega Team	5
2. Creazione di un nuovo Torneo	6
3. Inserimento delle squadre	8
4. Formazione di un nuovo turno	10
5. Immissioni risultati	14
6. Classifiche ed altri Output	16
7 Menu Extras	16
8. Generazione del sito del Torneo	16
9. Personalizzazione dei colori	17
<i>Appendice A: Il sistema Dubov</i>	18
<i>Appendice B: Note sul sistema svizzero</i>	22
<i>Appendice C: DOMANDE FREQUENTI (FAQ)</i>	27
<i>Appendice D: Le regole del sistema di abbinamento “VEGA”</i>	28
<i>Appendice E: Opzione Improve Colors</i>	31

Che cosa è Vega Team

Vega Team è un programma per la gestione di un torneo di scacchi a squadre. Esso si prende cura dei normali compiti dell'arbitro di torneo:

1. raccolta delle iscrizioni,
2. generazione degli accoppiamenti;
3. immissione e controllo dei risultati;
4. redazione delle classifiche.

Il programma è stato realizzato da un arbitro con in mente gli arbitri per renderne facile il lavoro. **Vega** è flessibile, potente ma soprattutto facile da usare. In particolare le caratteristiche principali sono:

1. Fa uso delle moderne interfacce grafiche (GUI) con pulsanti, finestre e barre di scorrimento;
2. L'interfaccia grafica usa la libreria crossplatform MGUI grazie alla quale lo **stesso programma** (cioè stesse funzionalità e aspetto grafico) può girare sotto DOS, Windows9x o superiore, e Linux.
3. Vega è scritto in C++ per una migliore pulizia e manutenzione del codice ed è compilato a **32 bit** su tutte le piattaforme.
4. Esegue gli abbinamenti in base ai seguenti sistemi: sistema svizzero FIDE (variante Dubov), svizzero basato sul bucholz, svizzero USCF, e girone all'italiana (singolo o doppio);
5. Consente gli accoppiamenti sia automatici che manuali (solo per il sistema svizzero) con assegnazione automatica del colore;
6. Consente un inserimento intelligente e rapido dei risultati ed il loro totale controllo in ogni momento del torneo;
7. Permette la correzione dei risultati dei turni precedenti in ogni momento del torneo, nonché lo scambio dei colori in fase di formazione delle coppie;
8. Si prende cura dei turni con numero dispari di squadre;
9. Consente la gestione delle squadre ritirate;
10. Consente di creare un proprio database in formato *.CS e di importare ed esportare i dati delle squadre senza doverli immettere ad ogni nuovo torneo facendo risparmiare così moltissimo tempo.
11. Consente di visualizzare e stampare classifiche, cartellini ed accoppiamenti;
12. E' stato compilato per gestire 120 squadre da 8 giocatori ciascuna fino a 14 turni di gioco, ma tale limite può essere superato a richiesta;
13. Salva su file la spiegazione dell'accoppiamento permettendo di comprendere tutti i passaggi realizzati per arrivare all'abbinamento finale;
14. I punti squadra possono essere la somma dei singoli punti ottenuti su ciascuna scacchiera oppure quello globale ottenuta dalla squadra;
15. Ammette diversi modi di spareggio;
16. I file di output sono file di testo che possono essere modificati all'esterno di Vega con un qualsiasi editor (per esempio Wordpad di windows) per il facile utilizzo per qualsivoglia scopo o recupero in caso di incidente;
17. Genera il sito web del torneo per un'immediata pubblicazione in internet;

Hardware richiesto

VEGA richiede un PC con CPU i386 o superiore, un sistema operativo WINDOWS 98 o superiore o LINUX con hard disk di almeno 4 Mega Byte per contenere i file prodotti; una scheda grafica

capace di una risoluzione almeno 800x600 e 256 colori. La stampante è raccomandata e dev'essere sempre accesa, ma in principio Vega può funzionare anche senza.

Installazione

VEGA arriva in un archivio zippato (gzipped sotto linux) con nome `vegateamXXX`, dove XXX si riferisce alla versione corrente. Per installare il programma occorre creare la directory in cui si vuole stia il programma; quindi in quella directory occorre "unzippare" l'archivio (sotto linux usare: `tar xvfz vegaXXX.tar.gz`). Dopo questa fase VEGA creerà la directory `./vegaXXX`. A questo punto occorre cambiare directory:

```
cd vegaXXX [return]
```

e digitare il seguente comando:

VERSIONE WINDOWS:

```
vegatw.bat
```

o doppio click sull'icona dello stesso file.

VERSIONE LINUX:

```
./vegateam.exe
```

Disinstallazione

VEGA non usa alcuna DLL. Per disinstallare il programma basta cancellare la directory `./vegaXXX`.

Lingua usata

Vega usa la lingua inglese di default. E' però possibile cambiare i messaggi d'errore e l'impostazione della maggior parte delle schermate in una lingua differente. A tale scopo occorre selezionare dal menu' Extras l'opzione Select Language. Per impostare la lingua italiana scegliere il file con estensione *message_IT.lng* nella directory di installazione e riavviare il programma. Tale file verrà rinominato **message.txt** e verrà letto da Vega quando viene eseguito. Tale file deve essere sempre presente o il programma non funzionerà. L'utente esperto può modificare il file *message_IT.lng* ma senza alterare l'ordine delle frasi che compaiono nel file.

Licenza e condizioni d'uso

Ciascuna distribuzione arriva con una propria licenza, freeware o commerciale. L'utente deve prendere visione della licenza d'uso e delle sue restrizioni. L'uso del programma ne prova la sua accettazione.

Tutorial

1. L'interfaccia grafica di Vega Team

Ecco come si presenta **Vega** all'inizio. E' importante familiarizzarsi con la sua interfaccia per padroneggiarlo. Del resto essa è estremamente intuitiva e non vi sono opzioni difficili da trovare o pagine da sfogliare.

The screenshot shows the 'Teams' tab of the Vega Team software. At the top, there is a menu bar with 'File', 'Extras', and 'Help'. Below it are four tabs: 'Teams' (selected), 'New Pairing', 'Insert Results', and 'Position'. The main area contains a form for adding a team with fields for 'Team Name' (EIFELL), 'Country' (FRANCE), and 'Available' (checked). To the right are buttons for 'Add Team', 'Modify Player', 'Clear Mask', 'Find ID', 'Delete Selected', and 'Close Registration!'. Below the form is a table of players:

B	Name	Rating	ID code	Kcoeff	Available
1	MICHELLE	2600	0	30	<input checked="" type="checkbox"/>
2	BACROIT	2500	0	30	<input checked="" type="checkbox"/>
3	TIGANA	2400	0	30	<input checked="" type="checkbox"/>
4	PLATINI	2300	0	30	<input checked="" type="checkbox"/>
5	FIGARO	2200	0	30	<input type="checkbox"/>
6	006_EIFELL	0	0	30	<input type="checkbox"/>
7	007_EIFELL	0	0	30	<input type="checkbox"/>
8	008_EIFELL	0	0	30	<input type="checkbox"/>

At the bottom, there is a summary table:

TEAM NAME	Rat	AV	COUNTRY	DATA	PLAYER...
1: EIFELL	: 2450	: 1	: FRANCE	: MICHELLE	: 2600
2: MILAN	: 1932	: 1	: SPAIN	: CALLIGARIS	: 2050
3: FOLGORE	: 1910	: 1	: ITALIA	: LUIGI	: 2000
4: YANKEE	: 1865	: 1	: USA	: FRANK	: 1930

At the very bottom, there is a status bar with three sections: 'Registered 4', 'Available 4', and 'london04: Round 2 - STATUS: Waiting pairing of the next round'.

In alto si trova la **barra del Menù**. Da essa si accede ad una serie di operazioni che riguardano l'apertura e chiusura di file, la creazione del torneo, nonché l'uscita dal programma. Seguono 4 **Tab Page**, ognuna di essa si riferisce ad una delle 4 operazioni che può compiere l'arbitro durante il torneo:

1. **Teams**: E' la pagina 1, da qui è possibile registrare le squadre ed i giocatori componenti, chiudere le iscrizioni e far partire il torneo, modificare eventuali dati anagrafici a torneo avvenuto, gestire i ritirati. Tutto ciò viene fatto solo ed esclusivamente in questa pagina.
2. **New Pairing**: E' la pagina 2, solo da essa è possibile generare l'abbinamento del turno corrente.
3. **Insert Result**: E' la pagina 3, permette di inserire i risultati del turno corrente ed anche rivedere, ed eventualmente correggere, quelli precedenti con semplicità disarmante.
4. **Position**: E' la pagina 4, da cui è possibile visualizzare tutto l'output del programma: accoppiamenti, classifiche, ecc... ed anche stampare.

Proseguendo nell'esplorazione della pagina 1, nella parte in alto troviamo la zona in cui avviene l'inserimento delle squadre e dei giocatori. Una volta inserite le squadre esse si troveranno

nella lista in basso nella quale sono raccolti tutti i dati della squadra registrata comprese le disponibilità dei giocatori a giocare il prossimo turno.

Infine, in fondo in basso, si trova l'importantissima **Status Bar**, barra di stato, che fornisce preziose informazioni sullo stato del torneo e vi suggerisce di turno in turno che cosa fare. Non dovete ricordare, quindi, dov'eravate rimasti l'ultima volta che avete spento il computer, ma Vega vi assisterà durante il torneo!

2. Creazione di un nuovo Torneo

All'inizio del torneo le pagine 2 e 3 sono disattivate, e dalla 4 non c'è nulla da visualizzare, perciò rimarremo sulla pagina 1 e creeremo il nostro primo torneo. Cliccando su **File** e poi su **New Tournament**, nuovo torneo, ci apparirà una nuova finestra che chiederà dei parametri essenziali del torneo:

Tournament Name: V Open International

Place: london

Date (Start,Finish): 24022004,30022004

Arbiter: Popov Alexabder

System: 1: Round Robin S

Rounds: 9

Tournament File Name: london04

N. Boards: 4

Score for pairing: 1: Sum Player Results

Available Tie-Break:

- ☒ 1: Buchholz Cut 1
- ☒ 2: Buchholz Total
- ☐ 3: Buchholz Median
- ☐ 4: Sonn_Berg
- ☒ 5: Match Points
- ☐ 6: Av. Rat. Opp.
- ☐ 7: Weighted Boards
- ☐ 8: Sum Player Res.

Selected Tie Break:

- 1: Buchholz Cut 1
- 2: Buchholz Total
- 5: Match Points

To change the item position use 'ALT + Up' or 'ALT + Down'

Set Working Directory: C:\mgulvega\vegaTEAM\london\

Close Done

Tournament Name, nome del torneo;

Place, luogo;

Date, data d'inizio e di fine del torneo;

Arbiter, nome dell'arbitro;

System, sistema di gioco, si può scegliere tra lo svizzero FIDE della variante Dubov (**Swiss Dubov**), il girone semplice all'italiana (**Round Robin S**) o quello con andata e ritorno (**Round Robin D**), lo svizzero basato sul bucholz (**Swiss Vega**) da usare quando i giocatori non hanno Elo o esso è inattendibile (vedi l'appendice per i dettagli), e lo **svizzero USCF** della federazione USA;

Rounds, numero dei turni, inferiore a 15 per i tornei svizzeri; per il girone all'italiana tale numero sarà determinato automaticamente da Vega sebbene dovete comunque inserire un numero fittizio;

Il **Tournament File Name** (TFN, nome file del torneo cioè la sua sigla) è una stringa di caratteri che caratterizzerà i file più importanti prodotti da Vega, in quanto essi inizieranno tutti con il TFN ed avranno diversa solo l'estensione. Questi file si troveranno nella Working Directory.

N. Boards, è il numero di scacchiere effettive sul quale si svolgerà l'incontro tra le squadre. Il

numero massimo è 8. Non dovete indicare le eventuali riserve ma solo il numero dei giocatori che si siederanno ad ogni incontro.

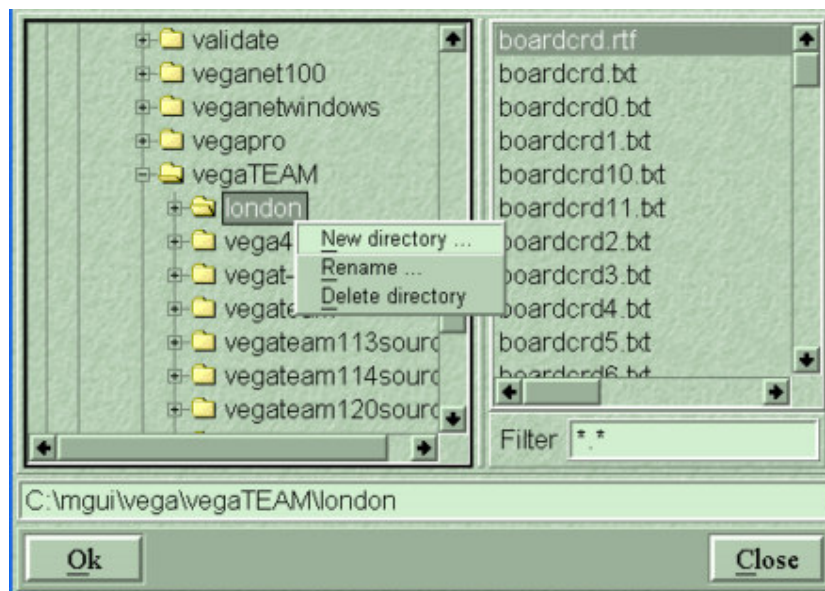
Score for Pairing, si tratta del punteggio principale in base al quale stilare la classifica e gli abbinamenti di ogni turno. Avete due possibilità:

- **Sum Player Result** (somma dei punti giocatori): i punti della squadra sono ottenuti sommando i punti scacchiera realizzati dai singoli giocatori. Per esempio, se la squadra A su 4 scacchiere al primo turno vince 3 a 1, e poi al secondo turno perde 1.5 a 2.5, allora avrà un totale di 4.5 punti.
- **Match Points** (punti incontro): ad ogni turno alla squadra vengono assegnati 0, 1, o 2 punti rispettivamente in caso di sconfitta, pareggio o vittoria. Nell'esempio precedente al termine del secondo turno essa avrà 2 punti.

Tie Break, spareggio, scegliete cliccando sui pulsanti i sistemi che volete applicare durante il torneo. Una volta selezionati essi appariranno nella lista a fianco e verranno applicati nell'ordine in cui compaiono. Per modificare tale ordine occorre selezionare il sistema di interesse nella lista e premere i tasti ALT + 'freccia_su' o ALT + 'freccia_giù' per portare il sistema di spareggio rispettivamente in alto o in basso.

- *Bucholz Cut 1* è il bucholz senza il peggior risultato;
- *Bucholz Total* è il bucholz totale;
- *Bucholz Median* è il bucholz senza il peggiore ed il migliore risultato;
- *Sonn_Berg* è il sistema Sonneborn-Berger;
- *Match Points* rappresenta la somma dei punti squadra ottenuti fino a quel momento;
- *Av. Rat. Opp.* è la media dell'Elo delle squadre avversarie incontrate;
- *Sum Player Res.* è la somma dei punti individuali ottenuti fino a quel momento;
- *Weighted Boards*, punti scacchiera pesati, si tratta del Sum Player Res. ma ciascun punto è moltiplicato per un numero dipendente dall'ordine di scacchiera: tale numero è il seguente per le varie scacchiere (in futuro si potrà personalizzarli):
 - 1 scacchiera = 1.3;
 - 2 scacchiera = 1.1;
 - 3 scacchiera = 0.9;
 - 4 scacchiera = 0.7;
 - 5 scacchiera = 0.6;
 - 6 scacchiera = 0.5;
 - 7 scacchiera = 0.3;
 - 8 scacchiera = 0.1;

Working Directory, cartella di lavoro, in cui Vega salverà tutte le elaborazioni svolte durante il torneo. Questa directory è essenziale. Dovete averne una per ogni torneo prodotto, possibilmente con un nome intuitivo e facile da associare al torneo che conterrà. Per selezionare tale directory premere il tasto **Set Working Directory** e scegliere la directory voluta. Eventualmente potete crearne una premendo il tasto destro del mouse e poi sulla voce 'New directory' del sottomenù che apparirà:



Se i dati che avete inserito vi soddisfano allora cliccate su **Done**, fatto, altrimenti reinseritene di nuovi fino a quando sarete soddisfatti, quindi cliccate su Done... il vostro primo torneo è partito!

Se avete bisogno di apportare nuove modifiche allora cliccate su **Extras / Dangerous Stuff! / Modify Tournament**. Tutti i dati possono essere modificati in qualsiasi momento del torneo, tranne il sistema di gioco che può essere modificato fintantoché le iscrizioni dei giocatori sono aperte. Ricordatevi che il regolamento tratta l'ultimo turno in maniera diversa dagli altri turni, quindi siate cauti nel modificare il numero dei turni. Se dovete farlo, fatelo prima dell'ultimo turno.

A questo punto VEGA ha creato nella Working Directory un file di testo, nel mio esempio si tratta del `london04.veg`, contenente le precedenti informazioni. Se siete curiosi di vederlo andate nella pagina 4 e cliccate sul pulsante **View *.VEG**. Il file con estensione `veg` è fondamentale e conterrà alla fine tutto l'archivio dei dati relativi ai giocatori (nome, rating, country, ecc...) ma non i risultati del torneo che si troveranno in un altro file, `london04.rnd`. Questi due file non devono essere sovrascritti o modificati o perdete il torneo.

3. Inserimento delle squadre

Questa fase è estremamente intuitiva e non occorrono particolari spiegazioni: basta inserire i dati negli spazi indicati nella pagina 1, Teams, e quindi premere il pulsante **Add Team** per aggiungere una nuova squadra al torneo. Alcuni dati riguardano la squadra, altri i singoli giocatori. I dati della squadra sono:

Team Name: (OBBLIGATORIO) nome della squadra per un massimo di 25 caratteri. Questa informazione è necessaria per l'inserimento della squadra, mentre le altre sono opzionali.

Country: 18 caratteri per la nazione (o provincia o città) di provenienza del giocatore (default = ---);

Available: Disponibilità della squadra a partecipare al prossimo turno, cioè se è ritirata dal torneo o meno. Le squadre sono normalmente presenti e partecipano al torneo. Se questo è il caso ciò viene segnalato dal pulsante **Available** premuto (con fondo nero). Altrimenti esso non risulta essere premuto. Le squadre con **Available** premuto verranno escluse dall'abbinamento successivo. Lo stato di presente o assente verrà mantenuto fino a quando non viene premuto nuovamente il tasto **Available**.

I dati che riguardano i giocatori sono:

Player Name: una stringa di massimo 25 caratteri. Se non viene inserito alcun nome Vega assegna a quel giocatore un nome del tipo xxx, dove xxx rappresenta l'ordine di scacchiera.

Elo: Elo del giocatore. Gli Elo dei primi **N. Boards** giocatori che compongono la formazione tipo andrà a costituire l'elo medio della squadra e che non varierà per tutto il torneo. Gli abbinamenti in base all'elo verranno fatti proprio in base a tale elo medio (default = 0).

ID code: codice nazionale (o FIDE) del giocatore (default = 0);

Available: Disponibilità del giocatore. Esso ha la stessa funzione di quello sopra descritto per la squadra. I primi giocatori ad essere disponibili, procedendo dall'alto in basso, costituiranno la formazione del turno successivo. Vega controllerà che non siano disponibili più giocatori di quanti possano giocare, od un numero inferiore (in quest'ultimo caso chiederà conferma). Di default sono disponibili i primi **N. Boards** giocatori. Durante il torneo la squadra può cambiare e l'arbitro deve agire su questi pulsanti per cambiare la formazione.

E' possibile inserire fino ad un massimo di 8 giocatori. Non ci si preoccupi se i giocatori per squadra sono meno di 8 comprese le riserve. I giocatori in più non compariranno nei report finali. In particolare non compariranno tutti quelli che non hanno incontrato un avversario.

Per rimuovere una squadra bisogna prima selezionarla dalla lista delle squadre a destra e poi premere **Delete Team**. In maniera analoga si possono modificare i dati di una squadra già inserita, per esempio la disponibilità dei giocatori: selezionatela con il mouse, modificate i dati e premete **Modify Team**. Dopo un po' di pratica diventa tutto automatico. Il pulsante **Clear Mask** pulisce la maschera d'inserimento.

Si noti che **Vega** ordina le squadre alfabeticamente a mano a mano che vengono inserite all'interno della lista. **E' importante non inserire due nomi identici**. E' lasciato all'arbitro il compito di controllare che non vi siano registrati nomi uguali... compito facile dato che i nomi sono già ordinati alfabeticamente.

In qualsiasi momento si può uscire dal programma con **File/Exit** (non premete il tasto **Close Registration!**). **Vega** vi chiederà di salvare il lavoro fatto. E' buona regola salvare periodicamente con **Save Tournament** i dati inseriti per evitare che in caso di incidente vengano persi. Per riprendere il lavoro interrotto basta eseguire di nuovo Vega e quindi usare questa volta il tasto **Open Tournament** che vi permetterà di scegliere la directory di lavoro e quindi il file `london04.veg` in cui sono conservati i vostri dati (nel nostro esempio il file `london04.veg`).

A questo punto inserite le squadre che volete. Il numero delle squadre e quello dei turni di gioco deve essere congruente o si rischia di non trovare abbinamenti verso gli ultimi turni. Solo nel caso del girone all'italiana esso è fissato automaticamente da Vega. Quando tutti le squadre sono state inserite è tempo di chiudere le iscrizioni. La chiusura delle iscrizioni viene sancita premendo il tasto **Close Registration**. Quando ciò verrà fatto non potranno più essere inserite altre squadre né rimuovere quelle inserite. E' possibile invece modificare i dati inseriti in qualunque momento tramite il tasto **Modify Player**. Procediamo col chiudere le iscrizioni premendo il tasto **Close Registration** il quale prima di procedere vi chiederà conferma per quello che andrà a fare.

Dopo aver chiuso le registrazioni, Vega vi chiederà come assegnare a ciascuna squadra un numero d'ordine, l'ID o identificativo. Avete tre possibilità: per Elo medio e nome; maniera casuale (random); in ordine alfabetico. Dopo aver compiuto la scelta viene assegnato il *numero d'ordine* a ciascuna squadra, l'ID, che l'accompagnerà fino alla fine del torneo. La squadra ed il suo ID sono la stessa cosa. Nei tabelloni i dati della squadra si trovano in corrispondenza del proprio ID. Nello stesso tempo tutti i giocatori ricevono un loro ID calcolato attraverso la formula:

$$ID_giocatore = (ID_squadra - 1) \times 8 + ordine_di_scacchiera$$

L' *ordine_di_scacchiera* va da 1 ad 8 a prescindere dal numero di giocatori componenti la squadra.

Gestione avanzata 1: Import, Append ed Export Teams

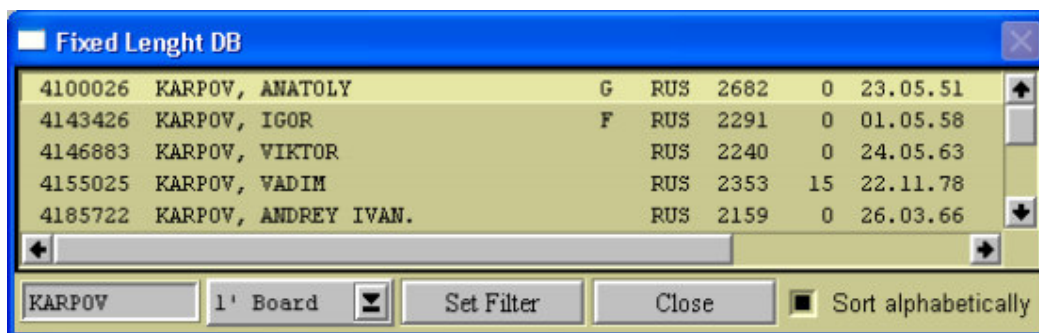
La funzione dei tasti **Import DB**, **Append DB** e **Export DB** del menù File vi farà salvare molto tempo in futuro. Con Export DB l'archivio delle squadre che avete inserito può essere salvato

su un file a scelta per un successivo riutilizzo. Append DB ed Import DB invece iscrivono al torneo squadre presenti in archivi precedentemente esportati. La differenza è che con Import iniziate una iscrizione al torneo completamente nuova, mentre con Append aggiungete le squadre a quelli già inseriti. Il formato del file d'archivio è molto semplice e può essere preparato anche al di fuori di Vega con un qualunque foglio elettronico.

Gestione avanzata 2: Connect to Database

I tasti **FSI DB**, **Fixed Lenght DB** situati nel menu **FILE / Connect Database** consentono a Vega di importare i giocatori da database formattati in modo testo. Da questi potete prelevare le informazioni che vi interessano (per esempio solo il nome e l'elo) e trascurare le altre.

Se si preme **Fixed Lenght DB** (database con campi a lunghezza fissa) vi verrà chiesto di selezionare un database. Nell'esempio seguente è stato scelto quello della FIDE ma un altro andrà bene lo stesso. Apparirà la seguente finestra nella quale compiere la ricerca dei giocatori:



Per importare un giocatore occorre dire a Vega quali dati si vogliono importare ed in quale scacchiera collocarlo (1' Board, 2' Board, ecc...). Ciò viene fatto premendo il pulsante **Set Filter**, imposta filtro. Apparirà una finestra in cui occorre selezionare le informazioni di interesse ed indicare la colonna in cui inizia quella data informazione (la lunghezza è fissata a priori). Si tenga presente che la prima colonna è la colonna 0.

La figura seguente mostra come importare i campi Name, Rating, ID code. Per esempio il Name inizia dalla colonna 10 e si estende per 20 caratteri. Una volta realizzato il filtro è possibile salvarlo con **Save Filter** per usarlo in seguito. In quest'ultimo caso basta caricarlo con **Load Filter**. E' opportuno salvare questi filtri con estensione *.flt. Vega possiede nella directory in cui è installato il filtro `fide.flt` per l'import dei dati dal database della FIDE. Premendo il tasto **Done**, fatto, il filtro viene impostato. Si noti che i campi Title, Country e Birthday sebbene presenti non sono attivi.

Set the starting column for each field

Field Name	Start column	length
<input checked="" type="checkbox"/> Name	10	20
<input checked="" type="checkbox"/> Rating	53	4
<input type="checkbox"/> Title	0	2
<input type="checkbox"/> K coeff	0	2
<input type="checkbox"/> Country	0	3
<input type="checkbox"/> Birthday	0	8
<input checked="" type="checkbox"/> ID Code	0	8

Load Filter Save Filter

Close Done

Ora è possibile effettuare la ricerca. Digitando una stringa lunga almeno 5 caratteri Vega visualizzerà tutti i giocatori contenenti quella stringa. Immettendo la stringa ***** verranno mostrati tutti i giocatori del database. L'utente deve avere sufficiente memoria per visualizzare tutto il database pena il crash del programma.

A questo punto per importare un giocatore dalla lista basta selezionarlo e premere INVIO o operare un doppio click sul nome. Le informazioni prelevate riempiranno gli spazi nella scacchiera selezionata.

NOTA: Vega non importerà giocatori per i quali non sia stato abilitato nel filtro anche il nome.

Per l'opzione **FSI DB** non occorre impostare alcun filtro. Sul sito della FSI (www.eloitalia.com) è possibile scaricare il file della FSI.

4. Formazione di un nuovo turno

Che si fa a questo punto? E' ovvio, occorre preparare l'abbinamento del primo turno. Quindi spostiamoci nella Pagina 2, quella del **New Pairing**, nuovo abbinamento.

Notate che in basso alla finestra la **Status Bar** ci ricorda il nome in codice del torneo in corso, il turno corrente (**round**) ed il numero dei giocatori presenti, ed infine che cosa si aspetta Vega: in questo caso proprio l'abbinamento (**pairing**) del prossimo turno. Di volta in volta la Status Bar ci dice qual è lo stato del torneo e che cosa dobbiamo fare per andare avanti. Da sinistra a destra i pulsanti sono:

<input type="checkbox"/> Verbose output <input type="checkbox"/> Accept WWWBBB <input type="checkbox"/> Limit Floater (DUBOV) <input type="checkbox"/> Improve Colors (USCF)	Do AUTO Do MANUAL	Accept Reject	See Verbose Print Pairing
---	----------------------	------------------	------------------------------

Verbose output: quando è attivo diventa nero e costringe VEGA a stampare su file tutte le operazioni compiute per generare l'abbinamento. Di default è inattivo, cioè non avrete un file con la spiegazione degli abbinamenti prodotti. Quando si trova a lavorare nel modo verbose, al turno N, VEGA genera 3 file:

1. verbosN.txt: contiene l'elenco delle operazioni fatte per giungere all'accoppiamento finale;
2. scgrN-0.txt: contiene i giocatori distribuiti nei rispettivi gruppi e suddivisi per colore atteso (**due color**);
3. scgrN-1.txt: è come quello precedente ma riferito alla situazione finale prima di compiere l'abbinamento e l'assegnazione dei colori.

E' proprio analizzando questi file, insieme al tabellone generale, **cross table**, che l'arbitro capisce che cosa ha fatto VEGA per giungere a quel dato accoppiamento e può spiegarne le ragioni ai giocatori incuriositi o contestatori.

Accept WWW/BBB: quando è attivo, nero, VEGA permette coppie in cui una squadra potrebbe avere 3 volte di fila lo stesso colore. Questa opzione è utile per forzare l'accoppiamento fra due giocatori a punteggio pieno, altrimenti impossibile per la regola dei colori. Questa situazione può presentarsi se il numero dei giocati è minore o uguale a 2^R , dove R è il previsto numero di turni.

NOTA: Per il sistema Dubov questa opzione è in disaccordo con il regolamento FIDE e non deve essere usata in tornei omologati dalla FIDE.

Limit heavy floater: (non valida per il sistema svizzero USCF) quando è attiva, nero, VEGA proverà abbinamenti in cui i floaters saranno accoppiati nel gruppo sottostante senza farli ulteriormente slittare in gruppi più in basso. Infatti, quando il numero dei giocatori è ridotto è possibile trovare floaters che vegono spostati molto in basso. L'arbitro è tenuto a controllare che l'abbinamento prodotto sia migliore di quello ottenuto senza questa opzione.

NOTA: Per il sistema Dubov questa opzione è in disaccordo con il regolamento FIDE e non deve essere usata in tornei omologati dalla FIDE.

Improve Colors: (solo per il sistema svizzero USCF) quando è attiva, nera, VEGA produce un abbinamento in cui migliora la distribuzione dei colori dopo il cosiddetto "abbinamento naturale" (la metà superiore contro la metà inferiore). Il metodo usato è il "Look Ahead" descritto nella V edizione del regolamento USCF. Per default Vega si ferma all'abbinamento naturale e lascia all'arbitro l'eventuale compito di migliorare la distribuzione dei colori.

Show Verbose: se avete attivato "Verbose" allora con questa opzione si aprirà una finestra e potrete visualizzare i file verbosN.txt and scgrN-0.txt.

Do AUTO: chiede a Vega di produrre un abbinamento. Se è il primo turno VEGA chiede se il bianco va dato al giocatore con l'Elo più alto o meno.

Tutte le volte che premerete questo pulsante VEGA produrrà l'accoppiamento, ma nel contempo salverà un file contenente l'abbinamento di quel turno. Se siamo al turno 5, per esempio, il nome del file sarà `pairs5.man` (man sta per *manuale*). Il formato di questo file è il seguente:

la prima linea contiene il numero di coppie;
ogni riga successiva contiene i numeri d'ordine (ID) dei giocatori di ciascuna coppia.

Do MANUAL: Con questa opzione apparirà una finestra con la quale si imposterà l'abbinamento. Si veda più avanti per maggiori dettagli.

Dopo aver prodotto un abbinamento, via **Do AUTO** e **Do MANUAL**, questi pulsanti sono diventati inattivi, mentre si sono attivati **Accept** (accetta), e **Reject** (rifiuta). Ora occorre dire a Vega se vi piace l'abbinamento fatto: se vi piace premerete **Accept**, altrimenti lo rifiuterete con **Reject**, dopo di che non vi resta che proporlo uno manualmente (Vega calcola sempre lo stesso abbinamento a partire dalla medesima situazione di partenza, per cui andare avanti ed indietro non vi farebbe progredire).

Attenzione: Vega non vi farà passare alla fase successiva fintanto che non premete **Accept** o **Reject**!

Nell'ipotesi che vogliate scambiare i colori ad una coppia fate due click rapidi sulla coppia che vi interessa. Apparirà una finestra che vi chiede conferma dello scambio dei colori. Se

confermate i giocatori scambieranno i propri colori. Vega vi informerà anche se lo scambio è legale! Ma se confermerete in ogni caso allora lo accetterà... ubi major...

Accoppiamento Manuale

Supponiamo che si voglia inserire manualmente l'abbinamento. Premerete il pulsante Do MANUAL e vi apparirà la seguente finestra:

ID White	ID Black	White Player	White Rating	Black Player	Black Rating
31	11	CSAKI GASPAS	4.0	GUDOK VIKTOR	4.5
1	16	KASPAROV GARRY	4.0	PISCOPO PIERLU	3.5
30	25	KRUIJF CASPAR	3.5	KUPEEVA VIKTOR	4.0
9	3	GUNNARSSON JON	3.0	KUPREICHIK VIK	3.0
14	4	CABLESON CASPA	3.0	KUPOROSOV VIKT	3.0
28	22	EGOROVA VIKTOR	3.0	STORLAND KNUT	3.0
24	29	KASPAROVA TATI	3.0	MUNAR YAORLAN	3.0
10	7	TISHKIN VIKTOR	2.5	ADLER VIKTOR	3.0
13	18	ZHELIANDINOV V	2.5	GASTHOFER VIKT	2.5
35	19	ZIMMERMANN WAL	2.5	PASSEROTTI PIE	2.5
15	6	GUEMPL VIKTOR	2.0	ERDOS VIKTOR	2.0
27	17	GORDON VIKTORI	2.0	SCHLAHETKA GAS	2.0
34	20	ZILBERBRAND VI	2.0	KARPOV VADIM	2.0

Remained players: 8 GYRLEA, 12 GUREVICH, 21 ZHULANOV, 23 POLIKARP, 26 GALT VI, 32 CASPAR, 33 ZIMMERMA

Buttons: Add Pair, Verify Pair, Remove Pair, Load Pairing, Save Pairing, Close, Done

Status: Remained players = 7 - Inserted pairs = 13

In alto, a fianco di ID White e ID Black, inserirete gli ID, i numeri d'ordine delle squadre che giocheranno l'una contro l'altra, e poi premerete **Add Pair** per inserire la coppia. State tranquilli... VEGA controllerà al vostro posto la legalità della coppia (se hanno già giocato, e se le regole sui colori permettono l'esistenza di quella coppia).

Se volete solo verificare la fattibilità di una coppia allora premerete **Verify Pair** e VEGA vi darà la risposta. Con **Remove Pair** potrete eliminare una coppia dopo averla selezionata col mouse.

Vi consiglio di avere le idee chiare prima di inserire un abbinamento manualmente. Scrivetelo su carta e fate una verifica preliminare a vista o rischiate di perdere molto tempo se andate a tentoni... soprattutto verso l'ultimo turno quando saranno pochi gli abbinamenti possibili.

Durante il lavoro di inserimento VEGA vi segnalerà, in alto a destra, le squadre che rimangono da accoppiare, mentre in basso in fondo è ricordato il numero di squadre da accoppiare ed il numero delle coppie inserite.

Il BYE, che ha ID = 0, può essere assegnato quante volte si vuole nello stesso abbinamento. Ciò è molto utile per i ritardatari e in qualche altra rara situazione (per esempio se volete assegnare delle partite vinte o patte a forfait).

Con **Save Pairing** potrete salvare l'abbinamento fatto, e successivamente caricarlo con **Load Pairing**. Quest'ultima funzione è molto utile se volete modificare il file degli abbinamenti prodotto da VEGA (il file `pairsN.man`).

E i colori? Non preoccupatevi, VEGA li riassegnerà correttamente quando avrete finito. Solo al primo turno accetterà i colori proposti. Per segnalare la fine dell'abbinamento basta premere **Done**. VEGA controllerà che tutti i giocatori disponibili siano stati accoppiati, e poi assegnerà definitivamente i colori a ciascuna coppia.

5. Immissioni risultati

Se avete premuto **Accept** avrete notato che VEGA si è posizionato sulla pagina dei risultati mostrandovi questa finestra:

The screenshot shows the 'Insert Results' window in the VEGA software. The window has four tabs: 'Teams', 'New Pairing', 'Insert Results' (selected), and 'Position'. The main area displays a table of pairings for Round 1. The table has columns for Board, White Team, Black Team, and Result. The data is as follows:

Board	WHITE TEAM	BLACK TEAM	Res (score)
1:	1 EIFELL	- 4 YANKEE	= ½ - ½ (2.0 - 2.0)
2:	2 MILAN	- 3 FOLGORE	= ... (0.0 - 0.0)

On the right side of the window, there are buttons for 'Update Players', 'Modify Pairing', 'Improve Colors', and a red 'Insert Result' button. Below the main table, there is a 'Legend Result' section with the following codes:

- 1-0=1
- 0-1=0
- 1F-0=3
- 0-1F=4
- ½-½=5
- 0F-0F=2

At the bottom of the window, there is a status bar with the following information:

- Registered 4
- Available 4
- london04: Round 1 - STATUS: Waiting result of current round

Notate che la **Status Bar** vi ricorda proprio di dover inserire i risultati. Anche questa finestra è all'insegna della semplicità ed eliminazione degli errori. In alto a sinistra trovate la lista degli incontri. A fianco c'è il campo di input del turno (**Round**) in cui inserire il numero del turno che vi interessa visualizzare. Per visualizzare gli accoppiamenti di quel turno occorre premere INVIO sul numero inserito a fianco della scritta **Round**. Le coppie appariranno ma non potrete fare alcunché al momento. Per inserire dei risultati dovete premere il pulsante **Insert results**. Questo modo di procedere elimina eventuali immissioni accidentali dei risultati.

Attenzione: Dopo la creazione di un nuovo abbinamento, l'immissione dei risultati di quel turno ha la precedenza assoluta. Quindi Vega non vi permetterà di visualizzare e modificare i risultati degli altri turni se prima non completate l'immissione del turno corrente.

Per inserire i risultati non vi rimane che selezionare una coppia. Sotto la lista delle squadre si dispiegheranno subito i nomi dei giocatori facenti parte delle squadre selezionate. Per ciascuna coppia di giocatori inserite il risultato tra quelli proposti a destra nella legenda dei risultati,

Legend Result. Vega farà la somma ed aggiornerà il risultato dell'incontro quando premerete il pulsante **Set Team Result**. Ecco i codici dei vari risultati:

1 : 1 - 0,
0 : 0 - 1,
5 oppure x : ½ - ½,
3 : 1F - 0,
4 : 0 - 1F,
2 : 0F - 0F

ATTENZIONE: La 'F' rappresenta il risultato a forfait le cui conseguenze a livello di squadra sono:

- ai fini del Bucholz si prende il proprio punteggio, ed ai fini del Sonnebor-Berger si prende la metà del proprio punteggio;
- ai fini del colore la partita è considerata senza colore;
- la squadra che vince a forfait non potrà prendere il BYE nei turni successivi.

ATTENZIONE: Quando un turno contiene un numero dispari di squadre una di esse prenderà il BYE e Vega si prenderà cura della sua assegnazione. **Tuttavia** l'arbitro dovrà inserire il risultato di vittoria a forfait per ogni giocatore della squadra al fine di assegnare il corretto risultato di vittoria ai componenti della squadra. Se non lo facesse il punto vinto a forfait dal giocatore non comparirà ai fini della classifica per scacchiera.

Dopo ogni inserimento Vega si posizionerà sulla coppia successiva facendovi risparmiare tempo. Andate avanti fino ad immettere tutti i risultati perché altrimenti Vega non vi permetterà di compiere un nuovo abbinamento.

Se i risultati sono tanti e non potete finire l'inserimento in un'unica sessione, allora salvate con **File/Save** il lavoro fatto ed uscite dal programma. Alla successiva accensione Vega vi ricorderà che mancano dei risultati all'appello senza i quali non vi farà passare al turno successivo. Quindi riprendete il lavoro di inserimento.

Quando avrete finito di inserire tutti i risultati, ricontrollate il lavoro fatto e premete **Accept Result**. Vega verificherà che sia tutto a posto, aggiornerà tutte le variabili interne e rimarrà in attesa di nuovi comandi. Se vi accorgete di aver immesso un risultato sbagliato basta selezionare il turno, premere invio, attivare l'inserzione, scegliere la coppia ed inserire il risultato corretto premendo accept al termine... è più difficile dirlo che farlo.



Il pulsante d'inserimento NON è attivo:
non si possono inserire i risultati



Il pulsante d'inserimento è attivo:
si possono inserire i risultati

Può accadere talvolta che l'arbitro abbia pubblicato degli incontri con certi giocatori per squadra, ma a causa di alcune indisponibilità altri giocatori sono subentrati in loro sostituzione. Quindi occorre aggiornare i nomi dei giocatori sulle scacchiere. In questo caso l'arbitro dovrà rendere disponibili i nuovi giocatori nella pagina Teams. Infine, per aggiornare gli accoppiamenti tra i giocatori delle varie squadre, premerà il pulsante **Update Players**. Con questa funzione vengono inseriti i corretti nomi dei giocatori presenti. Qualora si cambino risultati già acquisiti allora occorrerà anche reinserire i risultati. In quest'ultimo caso Vega avviserà l'utente con la parola "adj" in corrispondenza della squadra col risultato modificato. Se volete modificare l'abbinamento premete il tasto **Modify Pairing** e si aprirà la finestra degli accoppiamenti manuali; premete **Load Pairing** e selezionate il file `pairs1.man` realizzato in precedenza da VEGA durante l'abbinamento automatico del turno 1. Dopo averlo caricato modificate le coppie e quando finito premete **Done**. VEGA aggiungerà le nuove coppie a quelle esistenti. L'inserimento dei risultati avverrà in seguito come al solito.

6. Classifiche ed altri Output

Siamo giunti al termine del nostro cammino. L'ultima pagina è decisamente la più semplice di tutte. Trovate in fondo una serie di pulsanti. Ognuno di essi vi mostrerà una particolare classifica o tabella. Provate a premerli e sperimentate. Ecco la loro spiegazione:

Ranking List: mostra la classifica ordinata per il tipo di punteggio selezionato e poi per i vari criteri di spareggio.

Cross Table: è il comune tabellone con la storia degli incontri di ciascuna squadra.

Match Report: si tratta di una sorta di cartellino da tavolo in cui i capitani delle squadre indicheranno i giocatori che si siedono alla scacchiera col loro risultato.

Player Cards: mostra il cartellino con la storia del torneo di ciascun giocatore.

Team History: mostra il cartellino con la storia del torneo di ciascuna squadra.

Round Pairing: mostra l'abbinamento del turno corrente;

Round Result: mostra i risultati del turno corrente;

Rank Player: mostra la classifica dei giocatori per scacchiera;

View *.VEG: vi permette di controllare il file *.veg in cui è presente l'archivio del torneo ed altre importanti informazioni. Eccolo qui sotto con qualche commento:

View *.RND: si tratta del file 'round', turno, contenente tutta la storia del torneo fino a quel turno. Troverete gli avversari, i colori, i risultati, ecc... NON MODIFICATELO o rischiate di rovinare il torneo. VEGA dopo ogni inserimento di risultato salva un file di backup con nome `nometorneoN.rnd`, dove N è il turno corrente. Se per qualche motivo il normale file *.rnd, che viene letto automaticamente all'inizio, dovesse essere danneggiato, allora con **File / Load Round** andate ad aprire quello del turno precedente.

View File... permette di selezionare e visualizzare altri file all'interno della directory di lavoro del torneo.

Print Window: vi permette di stampare ciò che avete visualizzato precedentemente.

7 Menu Extras

Da questo menu è possibile realizzare molti report su file che possono essere successivamente visualizzati con il pulsante **View File...**

Player List. Permette di generare delle liste delle squadre registrate ordinate per nome (file `playname.txt`) o per Elo (file `playrat.txt`).

Backup *.veg file. Fa una copia di riserva del file *.veg con estensione *.bak.

Round Robin Calendar. Questa opzione salva il calendario, cioè tutti i turni, di un torneo all'italiana.

Load Round. L'opzione **Extras / Dangerous Stuff! / Load Round** carica il file RND di un turno N. Questa opzione è utile per caricare il file RND salvato automaticamente al turno N quando il file normale è stato danneggiato per qualche motivo.

Delete Round. L'opzione **Extras / Dangerous Stuff! / Delete Round** cancellerà il turno corrente e posizionerà Vega allo stato "Waiting a pairing" del turno precedente.

Reset the Tournament. L'opzione **Extras / Dangerous Stuff! / Reset Tournament** costringe Vega a portarsi all'inizio del torneo subito dopo aver chiuso le registrazioni.

Modify the Tournament. L'opzione **Extras / Dangerous Stuff! / Modify Tournament** permette di modificare alcuni parametri che definiscono il torneo. Alcuni parametri (per esempio il sistema di gioco) non si possono modificare con questa opzione se le registrazioni sono state chiuse. Per modificarli occorre quindi riaprire le registrazioni.

Reopen Registration. L'opzione **Extras / Dangerous Stuff! / Reopen Registration** riaprirà le registrazioni. In questo caso l'arbitro può, se vuole, modificare tutti i parametri del torneo.

8. Generazione del sito del Torneo

Durante le normali operazioni Vega salva dei file, nella working directory, che tutti insieme danno vita al sito web del torneo. Il più importante di questi file è l' `index.html` da cui partono i link per gli altri file.

Se si vuole pubblicare online il sito occorre pubblicare i file con estensione *html* presenti nella working directory.

9. Personalizzazione dei colori

Le finestre in cui appaiono i dati (lista delle squadre, accoppiamenti, inserimento, output), una per ciascuna pagina possono subire la personalizzazione dei colori. Allo scopo l'utente deve premere CTRL + SHIFT + click sulla finestra interessata ed apparirà una finestra nella quale l'utente può selezionare il colore di background, quello di foreground ed il livello di trasparenza. Quindi le modifiche possono essere salvate. Al riavvio Vega manterrà le modifiche. Le modifiche vengono salvate nel file *vegateam.ini* che risiede nella stessa directory di Vega. Cancellando tale file si riporta Vega alla sua impostazione originale.

Appendice A: Il sistema Dubov

C.04.3. Sistema Svizzero DUBOV (basato sul rating)

Approvato dall'Assemblea Generale del 1997

Prefazione

Il Sistema Svizzero Dubov intende rendere massimo il comportamento corretto dei giocatori. Questo significa che un giocatore che durante un torneo ha una performance rating maggiore di un altro dovrebbe avere anche più punti.

Se la media del rating di tutti i giocatori è pressoché uguale, come in un girone all'italiana, allora l'obiettivo è raggiunto. Poiché il Sistema Svizzero è più o meno un sistema Statistico, l'obiettivo può essere raggiunto solo approssimativamente.

La strada da seguire è uniformare la media dei rating degli avversari di tutti i giocatori di un gruppo di punteggio. Pertanto facendo l'abbinamento di un turno si accoppieranno i giocatori che hanno già giocato con avversari con Elo basso, con avversari che abbiano un Elo alto.

1. Definizioni introduttive

"R" è il rating di un giocatore

"ARO" è la media del rating degli avversari di un giocatore [average rating opponent]. L'ARO deve essere calcolato dopo ogni turno come base per l'abbinamento.

Il colore spettante [due color] a un giocatore è il bianco,

- se prima ha giocato più partite con il nero che con il bianco,

- se il numero fosse pari ma ha avuto il nero nel turno precedente.

Il colore spettante a un giocatore è il nero,

- se prima ha giocato più partite con il bianco che con il nero,

- se il numero fosse pari ma ha avuto il bianco nel turno precedente.

2. Restrizioni nell'abbinamento

2.1 Non possono essere abbinati due giocatori che abbiano già giocato tra loro.

2.2 Un giocatore che ha ottenuto un punto senza giocare, non può ricevere il bye.

2.3 La differenza tra il numero di partite giocate coi bianco e coi nero non può essere maggiore di 2 o minore di -2

2.4 Un giocatore non può ricevere tre volte di fila lo stesso colore.

2.5 Tranne nell'ultimo turno, un giocatore non può essere trasferito in un gruppo di punteggio superiore più di due volte consecutive e non più di tre volte (se il torneo ha meno di 10 turni) o di 4 volte (se il torneo ha più di 9 turni) all'interno dello stesso torneo.

2.6 Un giocatore non può essere trasferito dal sottogruppo del colore che gli spetta ad un altro sottogruppo se questo dovesse violare la restrizione 2.3 o 2.4

3. Attribuzione del colore

Abbinando due giocatori, l'assegnazione del colore terrà conto con priorità discendente:

- dare a entrambi i giocatori il colore spettante
- pareggiare il numero di partite già giocate con il bianco e con il nero
- alternare il colore di entrambi i giocatori basandosi sulla prima differenza della loro sequenza di colori, risalendo dall'ultimo turno giocato fino al primo turno
- assegnare il bianco al giocatore con l'ARO maggiore
- assegnare il bianco al giocatore con R minore

4. Torneo con numero dispari di partecipanti

Il giocatore del gruppo di punteggio più basso con R minore riceverà il bye. Se ci sono giocatori con R minore in entrambi i sottogruppi di colore, allora il bye sarà dato a quello del gruppo di colore dominante e nel caso ci fossero più giocatori con uguale R, il bye sarà dato a quello con l'ARO più alto.

5. Abbinamenti per il primo turno

L'elenco dei giocatori già predisposto è diviso in due parti uguali: i giocatori della parte superiore sono posti a sinistra, quelli della parte inferiore a destra. Il primo giocatore della colonna di sinistra è abbinato con il primo giocatore della colonna di destra, il secondo con il secondo, e così via. Dopodiché il colore con cui giocheranno è determinato per sorteggio ad esempio per la prima coppia. In tal modo tutte le coppie dispari avranno colore identico a quello della prima mentre le coppie pari avranno il colore opposto.

Se il numero dei giocatori è dispari, l'ultimo della lista avrà il bye, senza alcun colore.

Questa procedura di abbinamento produce le stesse coppie degli altri sistemi svizzeri FIDE.

6. Procedure di abbinamento per i turni successivi

6.1 Casi normali (Casi speciali: vedi capitolo 7)

Il numero dei giocatori di un gruppo di punteggio è pari e il numero dei giocatori che vogliono il bianco è lo stesso di quello che vogliono il nero. Ogni giocatore ha nel suo gruppo di punteggio almeno un avversario possibile

6.2 Prima operazione

I giocatori che dovrebbero giocare con il bianco vengono ordinati in base all'ARO crescente, se l'ARO è pari il giocatore con R inferiore è posto prima. Se ARO e R sono ugualmente pari, si considera l'ordine alfabetico.

I giocatori che dovrebbero giocare con il nero vengono ordinati in base a R decrescente, se R è pari il giocatore con APO superiore è posto prima. Se ARO e R sono ugualmente pari, si considera l'ordine alfabetico.

Vengono scritte due colonne di numeri, quindi vengono abbinate.

Per esempio

Bianco (ARO)	Nero (R)
2310.0	2380
2318.4	2365
2322.3	2300
2333.7	2280
2340.5	2260
2344.6	2350

Vengono poi scritti i nomi dei giocatori e si verifica un unico fattore, se si sono già incontrati precedentemente.

6.3 Perfezionamento

Se i giocatori si sono già incontrati allora il giocatore 'Bianco' è abbinato con il primo giocatore 'Nero' che non ha ancora incontrato della riga inferiore.
 Se ciò avviene nell'ultima riga di un gruppo di giocatori allora viene modificata la penultima riga.
 Se ciò avviene nella riga n° K di un gruppo con lo stesso punteggio e tutti i 'Neri' delle righe inferiori hanno già giocato con il 'Bianco' n° K, allora cambieremo l'abbinamento nella riga n° K-1, e se ciò non basta nella riga n° K-2 e così via.
 Se il Bianco n° K ha già giocato con tutti i 'Neri' cercheremo un avversario per lui a partire dal giocatore 'Bianco' n° K+1 fino a scendere al termine della colonna e di seguito cominciando con il 'Bianco' n° K-1 fino a giungere al 'Bianco' n° 1.
 L'assegnazione del colore a ciascuna coppia verrà fatta in base alle regole apposite.

6.4 Vagabondo [floaters]

Lo scopo delle procedure di abbinamento è di accoppiare tutti i giocatori all'interno di un gruppo di punteggio.
 Se ciò non avvenisse, i restanti giocatori vengono trasferiti nel gruppo di punteggio immediatamente inferiore e considerati in base al punto 8.
 Se ci fosse possibilità di scelta, il vagabondo verrà determinato in base alle seguenti caratteristiche in decrescente preferenza.

- il giocatore non proviene da un gruppo di punteggio superiore e può essere abbinato nel gruppo inferiore
- il giocatore non proviene da un gruppo di punteggio superiore e non può essere abbinato nel gruppo inferiore
- il giocatore proviene da un gruppo di punteggio superiore e può essere abbinato nel gruppo inferiore
- il giocatore proviene da un gruppo di punteggio superiore e non può essere abbinato nel gruppo inferiore.

7. Trasposizione dei giocatori per soddisfare le richieste del punto 6

Se non potessero completamente soddisfare i requisiti base dell'abbinamento, si potranno effettuare le trasposizioni nell'ordine qui riportato:

7.1 Se un giocatore ha già incontrato tutti i giocatori del suo stesso gruppo di punteggio, si trasferirà come suo avversario un giocatore del gruppo immediatamente inferiore con cui non abbia già giocato e con cui possa giocare in base alle regole per la definizione dei colori.

Il giocatore che viene trasferito dovrebbe soddisfare i seguenti requisiti, con priorità discendente

- il colore spettante è opposto a quello del giocatore in questione.
- se c'è possibilità di scelta, verrà trasferito il giocatore con R maggiore
- se ci fossero più giocatori con lo stesso R, verrà trasferito quello con ARO inferiore

7.2 Se il numero di giocatori di un gruppo di punteggio è dispari, per pareggiarlo verrà trasferito dal gruppo di punteggio più vicino un giocatore che non abbia già giocato con almeno uno dei giocatori del gruppo di punteggio superiore e il cui abbinamento sia permesso dalle regole per l'assegnazione dei colori.

Questo giocatore che viene trasferito dovrebbe soddisfare i seguenti requisiti con priorità discendente

- il colore a lui spettante è opposto al colore dominante del gruppo di punteggio superiore.
- se c'è possibilità di scelta, verrà trasferito il giocatore con R maggiore
- se ci fossero più giocatori con lo stesso R, verrà trasferito quello con ARO inferiore

7.3 Se il numero di giocatori con lo stesso punteggio è pari ma il numero di

'Bianchi' supera i 'Neri' di $2n$, allora gli n giocatori 'Bianchi' con ARO inferiore verranno trasferiti nel gruppo del 'Nero'. Se ci fossero giocatori con ARO uguale, allora si sceglie il giocatore con R maggiore. Se coincidessero completamente sia ARO sia R , allora la scelta verrà fatta ordinando alfabeticamente i giocatori, effettuando il trasferimento dalla metà superiore.

7.4 Se il numero di giocatori con lo stesso punteggio è pari ma il numero di 'Bianchi' è inferiore ai 'Neri' di $2n$, allora gli n giocatori 'Neri' con ARO superiore verranno trasferiti nel gruppo dei 'Bianco'. Se ci fossero giocatori con ARO uguale, allora si sceglie il giocatore con R minore. Se coincidessero completamente sia ARO sia R , allora la scelta verrà fatta ordinando alfabeticamente i giocatori, effettuando il trasferimento dalla metà superiore.

8. Come trattare i vagabondi

8.1 Priorità nell'abbinamento

I vagabondi cui spetta il colore bianco sono trattati in base al capitolo 6.2

I vagabondi cui spetta il colore nero sono tratti in base al capitolo 6.2

Iniziando dal vagabondo 'Bianco' più alto, essi vengono abbinati uno per volta scendendo fino al più basso alternando tra 'Bianco' e 'Nero'

8.2 Abbinamento dei vagabondi

Ogni vagabondo è abbinato con il giocatore avente R maggiore, se possibile avente colore spettante opposto. Se ci sono più giocatori con lo stesso R , verrà scelto quello con ARO inferiore.

9. Note conclusive

L'elenco in ordine di ARO deve essere esposto al termine di ciascun turno per permettere ai giocatori di calcolare essi stessi gli abbinamenti.

Nel caso di situazioni che non possono essere risolte con le istruzioni riportate, l'arbitro dovrà procedere saggiamente e imparzialmente nello spirito dei principi sopra descritti.

Appendice B: Note sul sistema svizzero

Nelle prossime righe proverò a spiegare a grandi linee la filosofia del sistema Dubov. Ciò è importante per capire come **Vega** realizza gli accoppiamenti. Introduciamo un po' di termini per uniformarci al linguaggio internazionale e rendere più semplice e senza ambiguità la spiegazione successiva:

- **score** = per un giocatore si ottiene semplicemente sommando i punti realizzati ad ogni incontro (1 per la vittoria, 0 per la sconfitta, 1/2 per la patta);
- **rating** = è il punteggio Elo che accompagna ciascun giocatore;
- **score bracket** o **score group** = gruppo di giocatori che hanno lo stesso score;
- **ARO (Average Rating Opponent)** = l'ARO di un giocatore è la media aritmetica dell'Elo dei giocatori incontrati; più esso è alto, maggiore è la forza dei giocatori incontrati. L'ARO può anche essere usato per lo spareggio in caso di stesso score a fine torneo;
- **Bucholz** = il bucholz di un giocatore si ottiene sommando gli score dei giocatori incontrati (se ho giocato con A che ha 2 punti e con B che ha 1.5 punti allora avrò un Bucholz di 3.5). E' usato per lo spareggio in caso di stesso score a fine torneo;
- **colour preference** (preferenza di colore) = ci dice con quale colore un giocatore dovrebbe giocare la prossima partita. Esso dipende dalla storia degli incontri precedenti: chi ha giocato più volte col bianco che non col nero ora dovrà giocare col nero e viceversa; altrimenti, se l'ultima partita è stata giocata col bianco allora la prossima dovrà essere giocata col nero e viceversa;
- **due color** (colore dovuto) = è equivalente al colour preference. Questo termine è usato nel sistema Dubov e lo useremo anche noi in seguito al posto di *preferenza di colore*;
- **floater** (fluttuante) = giocatore che non può essere accoppiato con giocatori dello stesso score; il sistema svizzero impone che un giocatore non sia mai un floater per due turni di fila ed altre limitazioni (è la presenza e gestione dei floater a rendere il sistema svizzero estremamente complesso da implementare).

Il sistema olandese, come è noto, dopo aver ordinato n giocatori con lo stesso score in base al rating, prova ad accoppiare il primo giocatore con quello di posto $n/2+1$, il secondo con $n/2+2$, ecc... Che cosa produce ciò?

Se calcoliamo l'ARO dei giocatori di uno stesso score bracket ad un certo turno, scopriremo che essi sono significativamente differenti. Cioè ciascun giocatore sta disputando un torneo diverso da quello di un altro giocatore dello stesso score group. Ciò ha anche implicazioni sulle variazioni del rating alla fine di torneo e sulla performance che non discuterò qui. Inoltre, questo sistema, non si cura, nella formazione della coppia, se a giocare sono due giocatori che dovrebbero giocare con lo stesso colore. Da ciò nasce quanto detto sopra a proposito della cattiva distribuzione dei colori.

Con il sistema Dubov si tende ad eliminare questa disuguaglianza di trattamento ed i giocatori sono considerati nello stesso modo. Ciò viene realizzato accoppiando i giocatori dello stesso score bracket in modo che il giocatore con un ARO basso incontri un giocatore con rating alto e viceversa. Dopo t turni troveremo nei vari score bracket giocatori con ARO di poco differente.

A parte questo trattamento più "democratico", il sistema Dubov si differenzia notevolmente dalle altre varianti dello svizzero (il Lim e l'olandese) per il trattamento dei fluttuanti. Infatti questi ultimi sistemi, quando ci si imbatte in un floater, lo spostano nel gruppo successivo *sperando che dopo* si sia in grado di sceglierli un avversario. Purtroppo il rimandare a tempi migliori la soluzione del problema non ci garantisce che essa poi si trovi. Non è raro, infatti, imbattersi in situazioni senza uscita in cui, per non dover scompaginare gli accoppiamenti fatti in precedenza, il programma chiude un occhio, l'arbitro senza saperlo ne chiude un altro, e viene stampato alla fine accoppiamento sbagliato in cui si è sacrificato il diritto di qualche giocatore!

Col sistema Dubov, invece, solo in casi eccezionali e di emergenza il floater viene portato nel gruppo sottostante. Nel caso normale si accoppiano i giocatori gruppo per gruppo, prelevando i giocatori, se necessario, dai gruppi inferiori. In questo modo i casi dei giocatori difficili (dal punto di vista dell'accoppiamento) vengono risolti subito senza attendere e lasciar deteriorare l'abbinamento.

Nella pratica gli n giocatori di uno score bracket sono divisi in due gruppi uguali: quelli che hanno il due color bianco (il gruppo bianco) e quelli che hanno il due color nero (il gruppo nero). I bianchi sono ordinati in senso crescente di ARO, i neri invece in senso decrescente di rating. Ecco un esempio standard:

White (ARO)	Black (Rating)
2310.0	2380
2318.4	2365
2322.3	2300
2333.7	2280
2340.5	2260
2344.6	2250

L'accoppiamento poi procede tra il primo bianco col primo nero, e così di seguito.

Nella variante Dubov del sistema svizzero troverete il dettaglio dei casi non standard. Di seguito, invece, troverete delle informazioni su alcuni casi e come Vega li tratta.

Vega ed il sistema Dubov

Da quanto detto sopra dovrebbe essere chiaro che i compiti preliminari di un arbitro sono i seguenti:

1. Calcolare l'ARO di ciascun giocatore;
2. Determinare il due color di ciascun giocatore (capitolo 1 del FDS, FIDE Dubov System);
3. Assegnare ogni giocatore nel rispettivo gruppo di punteggio e sottogruppo di colore.

Se fatto a mano ciò richiede molto più lavoro degli altri sistemi svizzeri, ma oggi giorno tutti usano i computer per cui questa osservazione non può costituire un limite all'utilizzazione di questo sistema.

Caso Standard (capitolo 6 FDS)

Riesaminiamo prima il caso standard con l'aiuto di Vega, cioè quello per cui il numero dei giocatori aventi due color bianco e nero è lo stesso. Di seguito è riportato un semplice caso con 4 giocatori, due per ciascun sottogruppo:

'c' and 'u' flag

Group 9									
			white		black				
ID	ARO	Rat	c	u	ID	ARO	Rat	c	u
14	1954.9	2145	1	0	1	2043.2	2600	1	1
18	1957.7	1980	1	1	15	2086.1	2130	0	1

player 14 cannot upfloat

player 15 cannot change duecolor

Gli ID dei giocatori sono 14, 18 (bianchi) e 1, 15 (neri). Il sottogruppo bianco è ordinato per ARO crescente, mentre quello nero lo è per Elo decrescente.

L'output di Vega mostra anche le due utilissime variabili 'c' ed 'u' che permettono di portare a termine la procedura di accoppiamento. La variabile 'c' indica se il giocatore può "cambiare due color" (0 = no, 1 = sì). Invece la variabile 'u' indica se il giocatore può giocare con un avversario con punteggio maggiore (0 = no, 1 = sì).

Adesso gli accoppiamenti procedono provando le coppie 14-1 e 18-15, nell'ipotesi che i giocatori non abbiano già giocato tra loro in precedenza. Altrimenti si provano altre coppie come negli altri sistemi svizzeri (capitolo 6.3 FDS). Quindi i colori vengono assegnati secondo le regole del capitolo 3.

Se l'abbinamento non può essere fatto per tutti i giocatori, quelli non accoppiati (sono sempre in numero pari) vengono trasferiti nel successivo gruppo a punteggio inferiore: sono questi i floater. Quest'ultimo è un caso raro, direi di emergenza, in quanto ogni situazione viene risolta nel gruppo stesso ed al momento. L'accoppiamento dei floater è coperto dal capitolo 8 e rappresenta una generalizzazione del caso delle "isole" che verrà trattato più avanti.

Ricordo che il sistema Dubov lavora sulla premessa del caso standard. Quando ciò non è vero allora occorre operare sul gruppo per modificarlo e renderlo standard. In ordine di priorità tali operazioni sono:

- 1. a ciascun giocatore che non può giocare contro nessuno degli avversari del suo score group ("isole") occorre trovargli un avversario nello score group inferiore come indicato nel capitolo 7.1;**
- 2. se il numero dei giocatori in un score group è dispari (dopo aver eseguito il passo 1) occorre aggiungere un giocatore prelevandolo dai gruppi inferiori come descritto nel capitolo 7.2;**
- 3. uguagliare il numero dei giocatori aventi due color bianco e nero come descritto nei capitoli 7.3 e 7.4.**

Adesso esaminiamo questi 3 casi non standard.

Caso delle "Isole" (capitolo 7.1 FDS)

L'"isola" è il giocatore che nel suo score group ha già giocato con tutti gli altri giocatori. Il termine "isola" è mio e me ne servirò perché rende bene il concetto. Nel caso di 1 "isola" l'avversario è cercato con le seguenti priorità:

1. due color opposto;
2. il rating più alto;
3. l'ARO più basso;
4. lo stesso due color;
5. il rating più alto;
6. l'ARO più basso.

Per esempio nella seguente situazione:

Group 10: score = 4.5										
white					black					
ID	ARO	Rat	c	u	ID	ARO	Rat	c	u	
9	2195.0	2355	1	0	17	2243.9	1980	1	1	
21	2328.8	1850	0	1						
Group 11: score = 4										
white					black					
ID	ARO	Rat	c	u	ID	ARO	Rat	c	u	
					12	2145.4	2300	1	1	
					19	2208.3	1950	1	1	
					20	1973.3	1930	1	1	
					22	2183.9	1850	1	1	

Se il giocatore 9 ha già giocato con 17 e 21, allora egli è un'isola. Vega assegna al giocatore 9 l'avversario 22, in quanto i giocatori 12, 19 e 20 hanno già giocato con il 9. L'output di Vega nel file verbose.txt che contiene la spiegazione dell'abbinamento è il seguente (in rosso appaio dei commenti aggiuntivi):

```
=====
Pairing group 10
=====
[Ch 7.1] ISLANDs: they are: 1 (è segnalato il caso)
9 (ID del giocatore coinvolto)
> moving player 9 from [W G10] to floater group 10

(Il gruppo "floater" è uno spazio logico in cui sono
parcheggiati le "isole" e i floater prima di trovargli
un avversario)

> moving player 22 from [B G11] to opponent group 10
(E' stato trovato l'avversario 22. Il gruppo "opponent"
è uno spazio logico in cui sono parcheggiati gli
avversari delle "isole" e dei floater)
Standard pairing with 1 White e 1 Black
21 - 17

(Nello score group 10 sono rimasti i giocatori 21 e 17
che possono essere accoppiati)
Total pairs in the group 10 (riassunto del gruppo 10)
***** 9 - 22
***** 21 - 17
```

Caso con numero dispari di giocatori (capitolo 7.2 FDS)

Quando il numero di giocatori in un score group è dispari, un particolare giocatore deve essere trovato nello score group successivo. Questo giocatore, naturalmente, deve poter giocare almeno con un giocatore nel gruppo in cui viene trasferito. I criteri di ricerca sono:

1. due color opposto al colore dominante nel gruppo;
2. il rating più alto;
3. l'ARO più basso;
4. lo stesso due color dominante nel gruppo;
5. il rating più alto;
6. l'ARO più basso.

Gruppo pari ma diverso numero di giocatori aventi due color bianco e nero (capitolo 7.3 e 7.4 FDS)

Questo è l'ultimo passo da fare dopo aver fatto, se necessario, i passi riportati nei capitoli 7.1 and 7.2. Ora occorre semplicemente uguagliare i colori. Consideriamo il seguente caso che riguarda il gruppo 11:

Group 11: score = 4										
			white			black				
ID	ARO	Rat	c	u		ID	ARO	Rat	c	u
						12	2145.4	2300	1	1
						19	2208.3	1950	1	1
						20	1973.3	1930	1	1
Group 12: score = 3.5										
			white			black				
ID	ARO	Rat	c	u		ID	ARO	Rat	c	u
						4	1943.2	2500	1	0
Group 14: score = 2.5										
			white			black				
ID	ARO	Rat	c	u		ID	ARO	Rat	c	u
						8	1923.9	2400	1	0
Group 15: score = 2										
			white			black				
ID	ARO	Rat	c	u		ID	ARO	Rat	c	u
						11	1954.4	2300	1	1
						16	2136.6	2080	0	1
						24	1944.4	0	1	1

Siccome è dispari occorre prima renderlo pari aggiungendo un giocatore (capitolo 7.2). Poiché i giocatori 4 e 8 non possono muoversi dal proprio gruppo perché lo hanno fatto in precedenza (nota la variabile u che vale 0) e a causa del capitolo 2.5 non possono farlo due volte di seguito, non ci resta che 'pescare' nel gruppo 15 dove ci sono solo giocatori con due colori neri. Vega trova il giocatore 11 che finisce con gli altri giocatori neri nel gruppo 11. Riassumendo, nel gruppo 11 troveremo 4 neri e 0 bianchi. Quindi dobbiamo trasferire 2 giocatori neri nel sottogruppo bianco in accordo al capitolo 7.4. L'output di Vega per i movimenti di cui sopra è il seguente:

```

=====
Pairing group 11
=====
[Ch 7.2] Group odd! 0 White e 3 Black
> moving player 11 from [B G 15] to [B G 11]
[Ch 7.3 7.4] Colors not equal 0 White e 4 Black
> moving player 19 from [B G 11] to [W G 11]
> moving player 12 from [B G 11] to [W G 11]
Standard pairing with 2 White e 2 Black
12 - 20
19 - 11
Total pairs in the group 11
***** 12 - 20
***** 19 - 11

```

Appendice C: DOMANDE FREQUENTI (FAQ)

1. Posso avere il sorgente del programma?

Al momento no, mi dispiace, forse in futuro.

2. Come posso scambiare i colori di una coppia?

Nella pagina degli accoppiamenti, "new pairing", prima di premere 'accept' con un doppio click sulla coppia desiderata;

3. Come si assegnano i colori dei giocatori in un incontro a squadre?

Vega è predisposto per accettare i colori nell'ordine Bianco, Nero, Bianco, ecc... rispettivamente alla prima, seconda, terza,... scacchiera della squadra cui spetta il bianco. Infatti il colore di sfondo dei nomi dei giocatori nella pagina insert result riflette questa convenzione. Tuttavia l'arbitro può a suo piacere adottare un'altra convenzione.

Appendice D: Le regole del sistema di abbinamento “VEGA”

Tale sistema deve essere preferito quando i giocatori non hanno un punteggio elo oppure esso è lo stesso per tutti. In questo caso la forza di ciascuna squadra è la stessa all'inizio del torneo. E' una sorta di sistema Dubov basato sul bucholz.

Il sistema di abbinamento Vega

1. Definizioni introduttive

Il colore spettante a un giocatore è il bianco,

- se prima ha giocato più partite con il nero che con il bianco,
- se il numero fosse pari ma ha avuto il nero nel turno precedente.

Il colore spettante a un giocatore è il nero,

- se prima ha giocato più partite con il bianco che con il nero,
- se il numero fosse pari ma ha avuto il bianco nel turno precedente.

“bye” è la vittoria data a quel giocatore che in un turno con numero dispari di giocatori non ha avuto avversario.

“Fluttuante” è il giocatore costretto ad essere accoppiato con un avversario avente punteggio inferiore.

“Bucholz” di un giocatore è la somma dei punti degli avversari di quel giocatore. Nel caso di partite vinte a forfait o per BYE allora al computo del bucholz interviene lo stesso punteggio del giocatore. Esso deve essere determinato dopo ciascun turno come base per il nuovo abbinamento.

2. Restrizioni nell'abbinamento (criteri assoluti)

2.1 Non possono essere abbinati due giocatori che abbiano già giocato tra loro.

2.2 Un giocatore che ha ottenuto un punto senza giocare, non può ricevere il bye.

2.3 La differenza tra il numero di partite giocate col bianco e col nero non può essere maggiore di 2 o minore di -2

2.4 Un giocatore non può ricevere tre volte di fila lo stesso colore.

2.5 Tranne nell'ultimo turno, un giocatore non può essere trasferito in un gruppo di punteggio superiore più di N volte. Dove N vale due nel caso di trasferimenti consecutivi e tre in totale se il torneo ha meno di 10 turni, o quattro, se il torneo ha più di 9 turni. Al computo di N non si considerano i trasferimenti che hanno portato ad una partita vinta dal giocatore trasferito.

3. Attribuzione del colore

Abbinando due giocatori, l'assegnazione del colore terrà conto con priorità discendente dei seguenti criteri:

- dare a entrambi i giocatori il colore spettante
- pareggiare il numero di partite già giocate con il bianco e con il nero
- alternare il colore di entrambi i giocatori basandosi sulla prima differenza della loro sequenza di colori, risalendo dall'ultimo turno giocato fino al primo turno
- assegnare il bianco al giocatore con il bucholz maggiore

4. Torneo con numero dispari di partecipanti

Il giocatore del gruppo di punteggio più basso con il bucholz minore riceverà il bye.

Se ci sono giocatori con lo stesso bucholz in entrambi i sottogruppi di colore, allora il bye sarà dato a quello del gruppo di colore dominante. In caso di ulteriore parità si procederà alfabeticamente.

5. Abbinamenti per il primo turno

L'abbinamento del primo turno è effettuato tramite sorteggio.

6. Procedure di abbinamento per i turni successivi

6.1 Casi normali (Casi speciali: vedi capitolo 7)

Il numero dei giocatori di un gruppo di punteggio è pari e il numero dei giocatori che vogliono il bianco è lo stesso di quello che vogliono il nero. Ogni giocatore ha nel suo gruppo di punteggio almeno un avversario possibile

6.2 Prima operazione

I giocatori che dovrebbero giocare con il bianco vengono ordinati in base al bucholz crescente, se il bucholz è pari si considera l'ordine alfabetico.

I giocatori che dovrebbero giocare con il nero vengono ordinati in base al bucholz decrescente. Se i bucholz sono uguali si considera l'ordine alfabetico.

Vengono scritte due colonne di numeri, quindi vengono abbinate.

Per esempio

Bianco	Nero
5.00	15.00
7.00	13.50
7.50	12.50
14.50	11.00
18.50	9.00

Vengono poi scritti i nomi dei giocatori e si verifica solo se si sono già incontrati precedentemente.

6.3 Perfezionamento

Se i giocatori si sono già incontrati allora il giocatore 'Bianco' è abbinato con il primo giocatore 'Nero' che non ha ancora incontrato della riga inferiore.

Se ciò avviene nell'ultima riga di un gruppo di giocatori allora viene modificata la penultima riga.

Se ciò avviene nella riga n° K di un gruppo con lo stesso punteggio e tutti i 'Neri' delle righe inferiori hanno già giocato con il 'Bianco' n° K, allora cambieremo l'abbinamento nella riga n° K-1, e se ciò non basta nella riga n° K-2 e così via.

Se il Bianco n° K ha già giocato con tutti i 'Neri' cercheremo un avversario per lui a partire dal giocatore 'Bianco' n° K+1 fino a scendere al termine della colonna e di seguito cominciando con il 'Bianco' n° K-1 fino a giungere al 'Bianco' n° 1. L'assegnazione del colore a ciascuna coppia verrà fatta in base alle regole apposite.

6.4 Fluttuante

Lo scopo delle procedure di abbinamento è di accoppiare tutti i giocatori all'interno di un gruppo di punteggio.

Se ciò non avvenisse, i restanti giocatori vengono trasferiti nel gruppo di punteggio immediatamente inferiore e considerati in base al punto 8.

7. Trasposizione dei giocatori per soddisfare le richieste del punto 6

Se non potessero completamente soddisfare i requisiti base dell'abbinamento, si potranno effettuare le trasposizioni nell'ordine qui riportato:

7.1 Se un giocatore ha già incontrato tutti i giocatori del suo stesso gruppo di punteggio, si trasferirà come suo avversario un giocatore del gruppo immediatamente inferiore con cui non abbia già giocato e con cui possa giocare in base alle regole per la definizione dei colori.

Il giocatore che viene trasferito dovrebbe soddisfare i seguenti requisiti, con priorità discendente:

- il colore spettante è opposto a quello del giocatore in questione.
- se c'è possibilità di scelta, verrà trasferito il giocatore con bucholz maggiore

7.2 Se il numero di giocatori di un gruppo di punteggio è dispari, per pareggiarlo verrà trasferito dal gruppo di punteggio più vicino un giocatore che non abbia già giocato con almeno uno dei giocatori del gruppo di punteggio superiore e il cui abbinamento sia permesso dalle regole per l'assegnazione dei colori.

Questo giocatore che viene trasferito dovrebbe soddisfare i seguenti requisiti con priorità discendente

- il colore a lui spettante è opposto al colore dominante del gruppo di punteggio superiore.
- se c'è possibilità di scelta, verrà trasferito il giocatore con bucholz maggiore

7.3 Se il numero di giocatori con lo stesso punteggio è pari ma il numero di 'Bianchi' supera i 'Neri' di $2n$, allora gli n giocatori 'Bianchi' con bucholz inferiore verranno trasferiti nel gruppo del 'Nero'. Se ci fossero giocatori con bucholz uguale allora la scelta verrà fatta ordinando alfabeticamente i giocatori.

7.4 Se il numero di giocatori con lo stesso punteggio è pari ma il numero di 'Bianchi' è inferiore ai 'Neri' di $2n$, allora gli n giocatori 'Neri' con bucholz superiore verranno trasferiti nel gruppo dei 'Bianco'. Se ci fossero giocatori con bucholz uguale allora la scelta verrà fatta ordinando alfabeticamente i giocatori.

8. Come trattare i fluttuanti

8.1 Priorità nell'abbinamento

I fluttuanti cui spetta il colore bianco sono trattati in base al capitolo 6.2. I fluttuanti cui spetta il colore nero sono tratti in base al capitolo 6.2.

Iniziando dal fluttuante 'Bianco' più alto, essi vengono abbinati uno per volta scendendo fino al più basso alternando tra 'Bianco' e 'Nero'

8.2 Abbinamento dei fluttuanti

Ogni fluttuante è abbinato con il giocatore avente bucholz maggiore, se possibile avente colore spettante opposto. Se ci sono più giocatori con lo stesso bucholz, si procederà in ordine alfabeticamente.

9. Note conclusive

L'arbitro esporrà al termine di ciascun turno idonea documentazione per permettere ai giocatori di calcolare essi stessi gli abbinamenti.

Nel caso di situazioni che non possono essere risolte con le istruzioni riportate, l'arbitro dovrà procedere saggiamente e imparzialmente nello spirito dei principi sopra descritti.

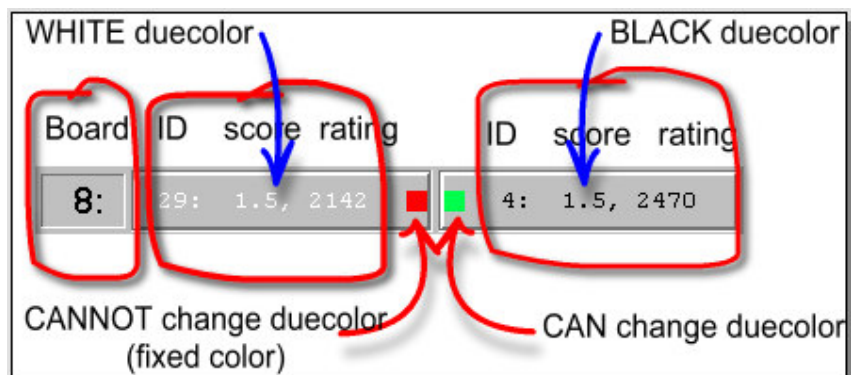
Appendice E: Opzione *Improve Colors*

Questa opzione è utile soprattutto per il sistema di abbinamento svizzero USCF per meglio bilanciare i colori. Per il sistema Fide-Dubov non solo non è utile perché i colori sono già bilanciati al meglio ma occorre evitarla per non incorrere nell'invalidazione del torneo.

Vega assegna automaticamente il colore corretto a ciascun giocatore. Tuttavia in alcune occasioni l'arbitro potrebbe decidere di assegnarli manualmente o di migliorarli scambiando alcuni giocatori. Tale operazione può essere fatta nella pagina "New Pairing" tramite il pulsante **Improve colors**. Appairà la seguente pagina.



I colori in questa finestra sono codici che l'utente deve conoscere per migliorare i colori nel modo migliore.



Le etichette dei pulsanti contengono l'ID del giocatore, i suoi punti e l'Elo.

Il duecolor di ciascun giocatore è segnalato dal colore del testo dell'etichetta. Il quadratino Rosso sul pulsante segnala che il giocatore ha un duecolor fisso, mentre quello verde rappresenta un duecolor che può cambiare. In altre parole, nella figura precedente, il giocatore 29 è forzato a giocare con il bianco e non può essere accoppiato con un altro giocatore nelle stesse condizioni; il giocatore 4, invece, con duecolor nero, può incontrare un giocatore anch'esso con duecolor nero perché la sua preferenza di colore non è assoluta. Il giocatore con nessun duecolor (per esempio un giocatore al turno 2 che precedentemente ha vinto una partita a forfait) ha un colore di testo blu.

Per migliorare i colori l'utente deve evitare, almeno minimizzare, le coppie in cui entrambi i giocatori hanno lo stesso duecolor. Questo è fatto scambiando i giocatori attraverso trasposizioni (scambio di giocatori nella stessa colonna) o intercambi (scambi tra giocatori di colonne diverse) purché abbiano gli stessi punti.

Per scambiare due giocatori l'arbitro deve premere i pulsanti dei corrispondenti giocatori. I loro ID appariranno nella parte bassa della finestra. In una etichetta a destra sotto il pulsante di Exchange apparirà la differenza di Elo dei giocatori coinvolti nello scambio. In caso di scambio non permesso Vega darà notifica.

Con il pulsante **Exchange Players** i giocatori verranno scambiati. Con **Verify Pair** Si può solo testare la legalità di uno scambio.

Il pulsante **Do AUTO** permetterà a Vega di migliorare automaticamente i colori. Vega usa il metodo *Look Ahead* (USCF rule 5th edition). Vega salva nel file di testo `colorlogN.txt` (N è il turno corrente) tutti gli scambi effettuati. Tipici messaggi sono:

...

Done Transposition between pairs 1, 4

[1] R80 = 0, R200 = 1: D_trans = 54, D_inter_1 = 442, D_inter_0 = 73

Done Interchange between pairs 2, 8

[4] R80 = 0, R200 = 1: D_trans = 124, D_inter_1 = 59, D_inter_0 = 343

...

Il significato è:

R80: è 1 se può essere applicata la regola degli 80 punti, altrimenti è 0;

R200: è 1 se può essere applicata la regola dei 200 punti, altrimenti è 0;

D_trans: differenza di elo in una trasposizione;

D_inter_1: differenza di elo in un interscambio $A \leq D$, tra le coppie A-B e C-D;

D_inter_0: differenza di elo in un interscambio $B \leq C$, tra le coppie A-B e C-D.

Per accettare il nuovo abbinamento occorre premere il pulsante **Done** altrimenti uscire con **Close** senza alterare il precedente abbinamento.